

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Inggris memainkan peran penting dalam banyak aspek kehidupan di era globalisasi ini. Penerapannya dalam teknologi, seni, politik, budaya, *sains*, dan bahkan hubungan internasional menunjukkan hal ini. Saat mendengarkan musik, menonton televisi, bermain *game online* atau *offline*, mencari buku referensi untuk informasi, atau bahkan berkomunikasi dengan orang asing, banyak orang membutuhkan bahasa Inggris. Seperti program Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) misalnya, mengharuskan siswa untuk menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa asing sebagai prasyarat. Hal di samping ini tuntutan zaman yang semakin meningkat, dikarenakan bahasa Inggris dikenal sebagai “*lingua franca*” dunia (Setiawan and Munawaruzaman 2021).

Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) per Februari 2022:

Tabel 1.1 Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) dari BPS

Jenjang Pendidikan	2020	2021	2022
Tidak/Belum Pernah Sekolah/Belum Tamat & Tamat SD	3.61	3.61	3.59
SMP	6.46	6.45	5.95
SMA umum	9.86	9.09	8.57
SMA Kejuruan	13.55	11.13	9.42
Diploma I/II/III	8.08	5.87	4.59
Universitas	7.35	5.98	4.80

Sumber: <https://www.bps.go.id/indicator/6/1179/1/tingkat-pengangguran-terbuka-berdasarkan-tingkat-pendidikan.html>

Berdasarkan tabel 1.1 data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran bagi lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada tahun 2022 mencapai 9,42%.

Peneliti juga melakukan wawancara bersama guru BK yaitu ibu nanik, mengenai keterserapan siswa lulusan SMKN 3 Bangkalan di dunia kerja, sebagai berikut:

“Serapan siswa dalam dunia kerja masih terbilang rendah, karna SMK ini tergolong jenjang yang rendah jadi kebanyakan mereka hanya menjadi karyawan biasa. Tergantung pada siswa itu sendiri keinginannya bagaimana, siswa dapat mengikuti test TOEIC yang ada untuk meningkatkan kemungkinannya diterima bekerja” (Ibu Nanik, 04 November 2022).

Berikut merupakan data keterserapan siswa lulusan SMKN 3 Bangkalan dapat dilihat pada Tabel 1.2 sebagai berikut:

Tabel 1.2 Keterserapan siswa lulusan SMKN 3 Bangkalan

Tahun kelulusan	Σ Lulusan	PNS/ASN	Kerja Swasta	Berwira Usaha	Kuliah	Belum Kerja	Belum terdeteksi
2018/2019	164	0	17	55	5	67	20
2019/2020	174	0	33	12	10	107	12
2020/2021	233	0	53	1	13	83	83

Berdasarkan tabel 1.2 dapat dianalisis mengenai keterserapan lulusan SMK 3 Bangkalan di dunia Industri. Tabel 1.2 menunjukkan bahwa pada tahun 2018 sampai dengan tahun 2021 terdapat total 257 siswa belum terserap di dunia kerja. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Ibu Nanik menyatakan dengan siswa mengikuti tes bahasa inggris akan dapat meningkatkan kemungkinannya diterima kerja.

Kemampuan bahasa inggris menjadi prasyarat penting bagi siswa lulusan SMK dalam mencari pekerjaan. Siswa SMK diharapkan mampu menguasai atau mampu kecakapan bahasa Inggris yang meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu: *listening* (menyimak), *writing* (menulis), *speaking* (berbicara) dan *reading*

(membaca). Penekanan dari empat kompetensi tersebut adalah pada keterampilan berkomunikasi. Siswa SMK diharapkan lebih memiliki keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Inggris yang lebih komunikatif sehingga lebih siap terjun dunia kerja. Siswa sekolah kejuruan cenderung pasif ketika berkomunikasi dalam bahasa Inggris, terlalu khawatir tidak mengetahui kosa kata, takut melakukan kesalahan dan meragukan apa yang didengar orang lain. Hal ini tentunya akan merugikan para siswa SMK tersebut, mengingat kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu patokan untuk menilai mutu diri seseorang saat melamar pekerjaan. Nilai jual pelamar pekerjaan tentu akan lebih tinggi jika orang tersebut memiliki bahasa Inggris yang aktif (Suratmi 2022).

Indeks kecakapan Bahasa Inggris (*English Proficiency Index*) edisi tahun 2022, yang dikeluarkan oleh EF *Education First*, perusahaan pendidikan internasional yang fokus pada bahasa akademik, pertukaran budaya, dan perjalanan pendidikan. Menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat 81 dari 111 negara dan 15 dari 24 Asia, yang mana ini termasuk golongan kemampuan kecakapan rendah. EF juga menyatakan bahwa dikala karyawan ahli tidak menguasai kemampuan berbahasa Inggris yang dibutuhkan di peran barunya, perkembangan karir mereka pun akan terbatas, penguasaan bahasa Inggris pantas menjadi pendorong untuk penunjang karir, bukan menjadi penghambat. (EF Education First 2022).

Peran Bahasa Inggris dalam konteks dunia kerja, seorang pekerja yang fasih berbahasa Inggris memiliki nilai tambah tersendiri. Bahkan, salah satu syarat wajib pelamar yakni pengetahuan bahasa Inggris yang baik kerap muncul di beberapa tawaran pekerjaan. Kefasihan berbahasa Inggris juga merupakan keuntungan bagi

pekerja di perusahaan lokal yang ingin membawa bisnisnya ke pasar internasional. Maka tidak heran jika banyak karyawan yang mengikuti kursus pelatihan bahasa Inggris untuk karyawan (Nugroho 2022).

Selain kendala yang disebabkan oleh siswa, kurangnya media pembelajaran dan sumber belajar juga yang sesuai untuk menggali kemampuan siswa, membuat mereka cenderung pasif di kelas. Apalagi guru masih menerapkan model pembelajaran ceramah dan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Bahasa Inggris sangat penting sehingga perlu adanya daya dukung media pembelajaran yang tepat untuk mengurangi angka pengangguran.

Berdasarkan fakta data tersebut, diperlukan beberapa fasilitas atau sarana untuk membantu mengasah kemampuan berbahasa Inggris. Bahasa Inggris saat ini bukan hanya menjadi hal yang umum bahkan sudah menjadi hal yang lumrah, apalagi di era globalisasi ini. Di era globalisasi saat ini, dapat berbahasa Inggris secara efektif dan lancar sudah menjadi suatu tuntutan atau kebutuhan bagi setiap orang. Hal ini dikarenakan Bahasa Inggris digunakan di hampir setiap aspek kehidupan. Bahasa Inggris tidak hanya diperlukan di sekolah, tetapi juga digunakan untuk bekerja dengan pebisnis dari seluruh dunia dalam transaksi internasional. Peluang pekerjaan bagi individu berbahasa Inggris sangat banyak, dan mereka mungkin juga mampu untuk mengamankan posisi bergaji tinggi dalam bisnis atau organisasi lain. (Firmansyah 2019).

Sejak kurikulum sebelumnya pengajaran bahasa Inggris sudah diperkenalkan, bahasa Inggris di tingkat SD menjadi semakin dianjurkan. terdapat 3 hal yang mendorong ini; (1) Bahasa Inggris sebagai persyaratan bagi setiap anak bangsa Indonesia, (2) Keselarasan kurikulum Bahasa Inggris, dan (3) Penyampaian kualitas

pembelajaran yang setara. Kemampuan berbahasa Inggris merupakan kebutuhan mendasar yang dimiliki oleh seluruh anak Indonesia agar dapat berkomunikasi lintas budaya dan bangsa serta berpartisipasi aktif dalam masyarakat global (Anggraena et al. 2021).

Listening merupakan salah satu kompetensi bahasa yang masih menjadi tantangan bagi siswa untuk dipelajari karena media yang kurang mendukung. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner yang peneliti lakukan, dapat dilihat pada gambar 1.1.

Komunikasi akan berjalan lebih lancar jika pendengar dapat merespons apa yang pembicara sampaikan. Perbedaan pengucapan dan gramatikal dapat menyebabkan misunderstanding antara pembicara dan pendengar (Yefridelti 2018).

Materi yang peneliti gunakan pada kompetensi *listening* yaitu *News Item Text*. *News item text* adalah salah satu genre teks dalam bahasa Inggris yang bertujuan untuk menyampaikan atau melaporkan peristiwa penting kepada masyarakat umum. Peristiwa tersebut memiliki urutan kronologis atau rangkaian kejadian dan dalam pelaporannya harus mencantumkan sumber informasi yang dapat dipercaya dan bertanggung jawab. Adapun tujuan dari teks news item adalah untuk menyampaikan atau melaporkan peristiwa penting kepada masyarakat umum dan diharapkan agar mereka dapat mengambil pembelajaran berharga dari berita tersebut. Dalam menyimak news item text siswa perlu dapat menangkap makna secara kontekstual (Sumardi 2022).

Listening membutuhkan beberapa kriteria atau unsur dalam pencapaiannya, terdapat lima unsur yaitu mendengar (*hearing*), menangkap (*attending*), memahami (*understanding*), menanggapi (*responding*), dan mengingat (*remembering*).

1. Mendengar, terjadi ketika sumber suara mencapai pendengar dengan frekuensi yang sesuai dan tanpa gangguan suara bising.
2. Menangkap, adalah proses menyaring berita atau informasi yang diterima.
3. Memahami, terjadi ketika pesan yang diterima dapat dipahami.
4. Menanggapi, adalah memberikan umpan balik kepada pembicara melalui ekspresi wajah, kontak mata langsung, dan bentuk komunikasi lainnya atas hal yang telah disampaikan.
5. Mengingat, adalah kemampuan untuk mengambil informasi yang telah diperoleh.

Secara sederhana, kita harus terlibat aktif dalam proses komunikasi karena komunikasi hanya akan berhasil jika penerima informasi dapat memahami apa yang disampaikan oleh pembicara (Simanjuntak and Uswar 2021).

Fungsi bahasa Inggris bagi siswa SMK untuk memperluas zona dan memperluas kesempatan untuk bekerja serta dapat bersaing dengan tenaga kerja luar, karena lulusan SMK sering dikaitkan bekerja setelah lulus sekolah, maka justru pada jenjang ini sangat dibutuhkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ubaedillah et al. (2020) yang menyatakan bahwa di zaman sekarang ini, persaingan untuk mendapatkan pekerjaan semakin ketat. Seorang calon tenaga kerja tidak hanya diharapkan memenuhi standar kemampuan dalam bidang pekerjaan yang dituju, tetapi juga harus dapat menyampaikan dengan menggunakan bahasa berkomunikasi yang dikenal di seluruh dunia, khususnya bahasa Inggris. Khususnya untuk perusahaan asing, seseorang yang dapat berkomunikasi dalam bahasa asing memiliki peluang lebih besar untuk mendapatkan pekerjaan yang mereka inginkan. Ketika menentukan persyaratan untuk mempekerjakan karyawan

baru, hal ini berdampak pada proses seleksi perusahaan, kemampuan untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris sebagai salah satu syarat penerimaannya. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memberikan pelatihan komunikasi bahasa Inggris agar lulusan dapat bersaing untuk pekerjaan yang baik di masa depan. Salah satu SMK yang mengalami kendala tersebut adalah SMK 3 Bangkalan.

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara kepada guru bahasa Inggris. Sebagai berikut:

“kendala yang saya alami, karna bahasa Inggris ini merupakan bahasa asing bagi siswa, jadi siswa mengibaratkan hanya menggunakan bahasa asing saat kerja di pelayaran saja, seperti siswa jurusan sepeda motor mereka tidak seberapa intens belajar bahasa Inggris. Sebagai guru perlu pintar – pintar memancing siswa untuk tetap mau belajar bahasa Inggris. Mungkin dengan adanya game edukasi atau permainan sederhana itu yang bisa menarik siswa mau belajar bahasa Inggris.

Sangat perlu sekali adanya pengembangan media pembelajaran terutama listening, kita sebenarnya butuh Lab untuk listening selain siswa dapat fokus mendengarkan juga lebih fokus ke cara pembacaannya” (Ibu Indah, 24 Oktober 2022)

Berdasarkan kondisi tersebut digali wawancara lebih mendalam yang dilakukan kepada guru Bahasa Inggris di SMKN 3 Bangkalan, bersama ibu indah, pada tanggal 24 Oktober 2022, dari hasil wawancara tersebut peneliti menemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih berupa Buku, dan Speaker. Media pembelajaran yang saat ini digunakan masih belum cukup untuk membantu kemampuan *Listening* siswa, selain itu siswa kurang fokus dan tidak dapat mendengar dengan jelas saat *listening*.

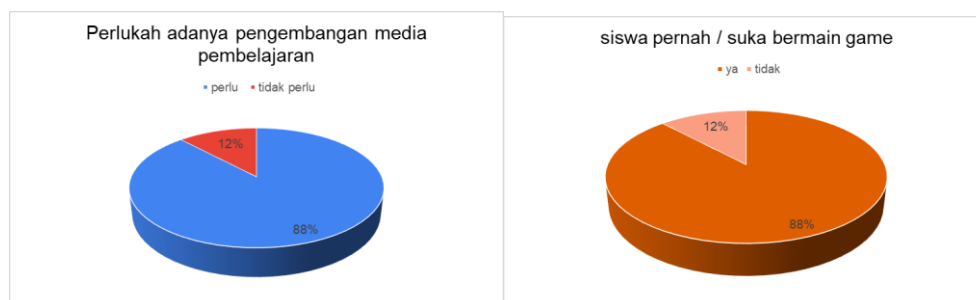
Peneliti juga melakukan kuesioner yang dibagikan peneliti pada 24 Oktober 2022 kepada 25 siswa kelas XII SMKN 3 Bangkalan, peneliti menemukan beberapa permasalahan mengenai keberlangsungan pembelajaran. Observasi melalui angket

menggunakan google form telah dilakukan dan diperoleh hasil persentase 48% mengalami kesulitan pada media, dan 32% mengalami kesulitan pada pronounce kata bahasa inggris. Kesulitan pada media ini kebanyakan yang dialami seperti sulitnya fokus, speaker kurang terdengar jelas, dan tidak mengerti apa yang didengar. Hasil persentase dari kuesioner dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar 1.1 Diagram persentasi kendala siswa

Hal ini disebabkan karena media pembelajaran dan Lab yang kurang mendukung siswa. Selain itu sebanyak 88% responden siswa menyatakan minat dan perlunya pengadaan pengembangan media pembelajaran *game* edukasi. Sedangkan untuk siswa yang tidak mengalami kendala sebanyak 20%, mereka tetap menyatakan perlu untuk pengembangan media pembelajaran *game* edukasi, agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan seru. Hasil persentase dari kuesioner dapat dilihat pada Gambar 1.2 dibawah ini:



Gambar 1.2 Diagram persentase minat siswa terhadap *game*

Pada jenjang SMK, mata pelajaran Bahasa Inggris bertujuan agar siswa mampu berkomunikasi baik secara lisan dan tulis pada tingkat menengah dengan penguasaan kemampuan dan keterampilan berbahasa Inggris serta untuk mendukung kompetensi keahlian program.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut (Arsyad 2014):

1. Media pembelajaran dapat membantu dan mempercepat proses dan hasil pembelajaran dengan cara membuat penyampaian pesan dan informasi menjadi lebih jelas.
2. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran dengan cara mengarahkan perhatiannya. Kemampuan bagi siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, serta interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya.

Ketertarikan siswa menggunakan *android* sebagai media pembelajaran dan sudah terbiasa menggunakan *smartphone android* menunjukkan kebutuhan siswa akan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran tersebut. Guru belum dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal sebagai media pembelajaran, padahal siswa sudah familiar dengan teknologi (Saputri and Fransisca 2020). Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android dapat dibuktikan dengan hasil persentase kuesioner pada Gambar 1.3 dibawah ini:



Gambar 1.3 Diagram persentase pengaruh semangat belajar siswa

Dengan berbagai media pembelajaran, guru dapat menggunakannya sebagai bahan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Penyampaian materi pembelajaran oleh guru dapat dengan mudah dipahami oleh siswa berkat penggunaan media pembelajaran yang dapat membangun minat mereka untuk mempelajari hal-hal baru (Nurrita 2018). Media pembelajaran dengan menggunakan smartphone memiliki kemudahan yaitu dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Dalam proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, yang pada hakikatnya dalam proses pembelajaran membutuhkan berbagai pembelajaran yang membangkitkan minat siswa, dan salah satu media pembelajaran yang menarik adalah *game*.

Game edukasi saat ini merupakan teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan *game* edukasi sangat menarik. Jika dibandingkan dengan metode edukasi konvensional, *game* edukasi menawarkan sejumlah keunggulan. Tersedianya animasi yang berpotensi untuk meningkatkan memori dan membantu siswa menyimpan informasi lebih lama dari metode pengajaran konvensional, adalah salah satu keuntungan yang signifikan. (Vitianingsih 2017).

Game edukasi terdiri dari beberapa komponen seperti suara, grafik, video, dan animasi. Siswa dapat menyimpan dan mengumpulkan informasi dalam memori untuk jangka waktu yang lebih lama saat belajar menggunakan *game* edukasi daripada menggunakan metode konvensional. Hal ini merupakan salah satu keunggulan dari *game* edukasi karena mengandung komponen yang dapat meningkatkan daya ingat, seperti animasi oleh (Pratama, Lestari, and Bahauddin 2019). Pada penelitian tersebut bertujuan untuk membuktikan apakah *Game* Edukasi membuat belajar lebih menarik. Studi ini mengkaji bagaimana para akademisi (guru dan siswa) bereaksi terhadap berbagai aspek penggunaan *game* edukasi dan mengungkapkan pemikiran mereka tentang penggunaan *game* dalam pendidikan. Sebanyak 91,02% responden menyatakan mendukung dimasukkannya *game* edukasi ke dalam proses belajar dan mengajar dikelas. Mengenai reaksi umum, mereka berpendapat bahwa melalui media *game* yang digarap melalui inovasi, ternyata materi yang ditampilkan sangat menarik dan disertai dengan representasi yang jelas sehingga lebih mudah untuk membayangkan dan memahami materi.

Selain dari pada hasil kuesioner siswa mengenai minat *game*, ada artikel yang membuktikan bahwa Indonesia memiliki minat pada game dan merupakan salah satu pasar terbesar dunia untuk industri *game*. Terutama komputer tablet, mobile *game*, atau video *game*. Indonesia memiliki jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia, menurut laporan *We Are Social*. Menurut laporan Laporan tersebut, per Januari 2022, video *game* telah dimainkan oleh 94,5% pengguna internet Indonesia berusia 16 – 64 tahun (Dihni 2022).

Adapun artikel lain yang mengungkapkan setiap bulan, sekitar 80% pengguna internet berusia antara 16 dan 64 tahun bermain *game*. Sehingga, kini ada 3,5 miliar *gamer* di seluruh dunia. Mayoritas pengguna internet, 69% mengaku bermain *game* di perangkat seluler. Sedangkan 25% orang bermain *game* di konsol dan 41% di desktop atau laptop. Tidak mengherankan jika lebih banyak orang yang memainkan *game* seluler daripada *game* PC atau konsol karena perangkat seluler relatif lebih murah daripada PC atau konsol *game*. (Amalia 2020).

Berdasarkan hasil analisis latar belakang diatas sehingga peneliti mengambil judul penelitian **“Pengembangan *Game* Edukasi Bahasa Inggris Untuk Membantu Kemampuan *Listening* pada Siswa Kelas XII SMKN 3 BANGKALAN”**.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi Bahasa Inggris pada siswa SMK untuk membantu kemampuan *Listening*?
2. Bagaimana merancang *game* edukasi Bahasa Inggris yang menarik dan sesuai dengan materi *News Item Text*?
3. Bagaimana efektifitas *game* edukasi Bahasa Inggris pada siswa SMK untuk membantu kemampuan *Listening*?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengembangkan *game* edukasi Bahasa Inggris pada siswa SMK untuk membantu kemampuan *Listening*.

2. Merancang *game* edukasi Bahasa Inggris yang menarik dan sesuai dengan materi *News Item Text*.
3. Menguji efektivitas dari *game* edukasi Bahasa Inggris pada siswa SMK.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Spesifikasi *Hardware*
 - a. Media pembelajaran aplikasi android berupa *Game* Edukasi pada mata pelajaran bahasa Inggris kompetensi *listening*.
 - b. Minimal spesifikasi *smartphone* yang digunakan memiliki kapasitas RAM 2GB dan Android 7.
 - c. Media pembelajaran berupa *Game* Edukasi ini saat dimainkan akan lebih baik apabila dibantu menggunakan *earphone*.
 - d. Aplikasi tersedia dalam bentuk *potrait*.
2. Spesifikasi *Software*
 - a. Kompetensi yang diangkat dalam *game* edukasi yaitu *listening* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas XII SMK.
 - b. Aplikasi Media pembelajaran berupa *Game* Edukasi dapat terinstall pada sistem operasi android minimal 7 *Nougat*.
 - c. Terdapat 2 *game* play yaitu, Belajar dan *Quiz Game*
 - d. Visual Media pembelajaran berupa *Game* Edukasi ini 2D.
 - e. Media pembelajaran yang berupa *Game* Edukasi ini dikembangkan dengan Cocos Creator, Visual Studio Code, Android Studio, Python 2.7.10 dan Adobe Illustrator.
3. Membantu dan mempermudah saat siswa test *TOEIC* atau *TOEFL*.

4. Aplikasi dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar secara mandiri dan fleksibel.
5. *Game* edukasi mudah diakses kapan pun dan di mana pun.

E. Batasan Peneliti Pengembangan

1. *Game* ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa di SMKN 3 Bangkalan.
2. *Game* ini dikembangkan hanya khusus untuk kompetensi *Listening*.
3. Materi yang diangkat dalam *game* edukasi ini adalah *News Item Text*, Fungsi sosial dan *Structure Text* yang merupakan mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XII SMK.
4. *Game* ini dikembangkan khusus untuk karakteristik siswa yang semangat belajarnya dengan menggunakan *game*.

F. Pentingnya Peneliti Pengembangan

1. Mengetahui hasil pengembangan *game* edukasi Bahasa Inggris pada siswa SMK untuk membantu kemampuan *Listening*.
2. Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan *game* edukasi Bahasa Inggris pada siswa SMK untuk membantu kemampuan *Listening*.
3. Mengetahui kelayakan *game* edukasi Bahasa Inggris pada siswa SMK untuk membantu kemampuan *Listening*.

G. Definisi Istilah

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) adalah cara terstruktur yang digunakan untuk merancangan dan mengembangkan produk pembelajaran dan program yang dapat memenuhi kriteria internal (Sugiyono 2019). Dalam proses penelitian pengembangan tentunya tidak lepas dari model yang digunakan dalam pengembangan tersebut. Salah satunya model pengembangan MDLC yang peneliti gunakan dalam penelitian ini.

2. *Game* Edukasi

Game yang akan dikembangkan bergenre *game* edukasi dan disini mengangkat satu kompetensi mata pelajaran bahasa inggris yaitu *listening* yang mana *game* ini dikembangkan untuk siswa kelas XII di SMKN 3 Bangkalan. *Game* bervisualkan 2D dan terdapat 3 *game* play. *Game* edukasi adalah jenis media yang digunakan untuk mengajar melalui permainan dengan tujuan mengembangkan kemampuan berpikir melalui media yang unik dan menarik.

3. Bahasa Inggris

Bahasa inggris merupakan bahasa yang global, paling banyak digunakan oleh semua bangsa di dunia yang digunakan sebagai media berkomunikasi global. Bahasa inggris juga merupakan mata pelajaran yang sudah ada disetiap jenjang Pendidikan, pada pengembangan ini akan mengangkat bahasa inggris untuk tingkat SMK Kelas XII.

4. Kemampuan *Listening*

- 3.31 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks *news item* lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi

terkait berita sederhana dari koran/radi/tv, sesuai dengan konteks penggunaannya.

- 4.31 Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks *news items* lisan Indikator Pencapaian Kompetensi Peserta didik dapat mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks *news item* sesuai dengan konteks penggunaannya. Peserta didik dapat menganalisis fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks *news item* sesuai dengan konteks penggunaannya. Peserta didik mampu menulis teks *news item* sesuai dengan konteks penggunaannya.

5. Karakteristik Siswa SMK

Pendidikan pada tingkat menengah yang dikenal dengan pendidikan menengah kejuruan menekankan pada pengembangan kemampuan siswa untuk melakukan jenis pekerjaan tertentu.